

# Historia de Velyndra y Drazkyn

## La espía: Velyndra T'Sarran

Velyndra nació en una Casa Menor de Menzoberranzan, una familia tan obsesionada con la política interna que consideraba a sus propios hijos herramientas prescindibles. Desde muy joven demostró una habilidad casi antinatural para ver lo que otros pasaban por alto: gestos tensos, frases sospechosas, sombras que ocultaban secretos. Eso la convirtió en la candidata perfecta para ser entrenada como espía de la Casa... y en la esclava perfecta del control religioso de las sacerdotisas de Lolth.

Pero Velyndra nunca fue devota. Ni siquiera temerosa.

El fervor de la Reina Araña le parecía ruido inútil, un eco molesto que la mayoría seguía sin cuestionar. Y ella odiaba el ruido. Prefería la precisión, el silencio, la eficiencia absoluta. Y los gatos –aunque en el Suboscuridad los gatos eran criaturas salvajes y casi demoníacas, y tal vez por eso le gustaban más. Velyndra se convirtió en una experta infiltradora.

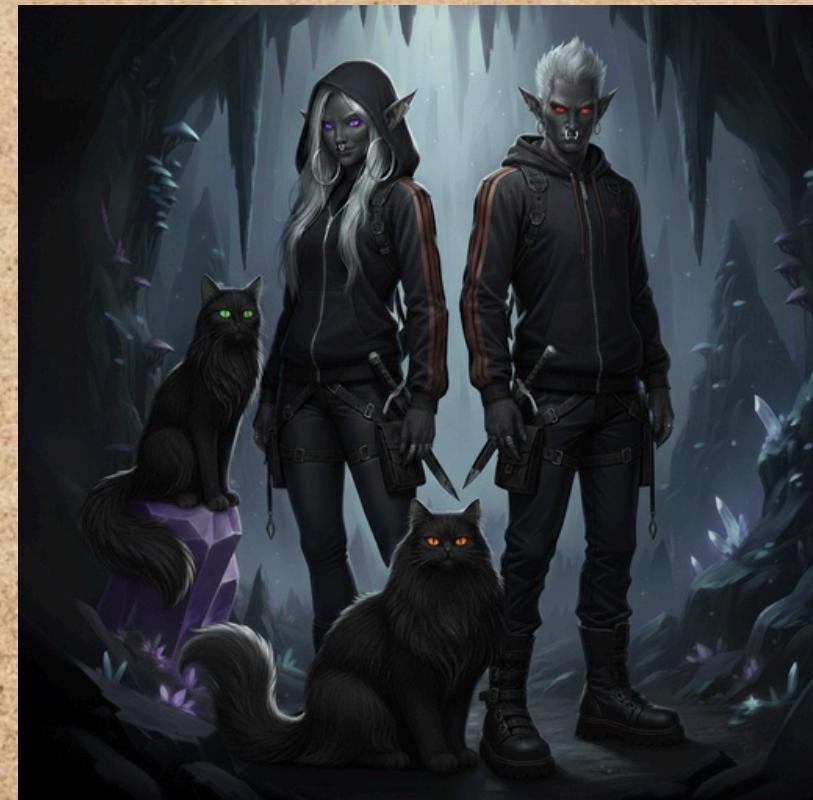
Perfeccionista hasta el extremo, cada misión la preparaba con un rigor casi artístico: rutas de escape milimétricas, disfraces exactos, análisis psicológico de sus objetivos. Y cada error le resultaba intolerable. Un día, en una misión para esppiar a una Casa rival, encontró algo que no debía: pruebas de que su propia Casa planeaba sacrificarla en un ritual para ganar favor con Lolth. Ese fue el momento en que su desprecio por la religión se convirtió en odio absoluto.

No volvió a casa.

No volvió a ser propiedad de nadie.

Y en su huida, se cruzó con alguien que cambiaría el rumbo de su vida: un asesino tan anti-drow como ella.

Alguien que parecía moverse al ritmo del mismo oscuro “metal” que resonaba en su mente cada vez que era libre.



## El Asesino: Drazkyn “Sombrafuria” Xorlarrin

Drazkyn nació en otra zona del Suboscuridad, en una Casa que media el valor de sus hijos por su utilidad como armas. Él destacó rápido: preciso, frío, calculador. Un asesino que se tomaba cada muerte como una obra de arte. No mataba por placer, sino por perfección. La misión tenía que ser impecable... o no valía la pena hacerla.

La devoción de su Casa hacia Lolth le resultaba repugnante: plegarias, sacrificios, disciplina ciega. Para él, la única “divinidad” que merecía respeto era la libre voluntad, la capacidad de trazar su propio camino sin que una deidad psicótica dictara cada movimiento. Esa postura lo convirtió en un hereje a ojos de su familia, pero también en uno de sus mejores ejecutores. Un arma que todavía era útil... hasta que dejó de serlo.

Cuando su Casa ordenó el asesinato de una colonia independiente de mercaderes –gente que no tenía nada que ver con la guerra entre Casas– Drazkyn se negó. No por compasión, sino por principios: no aceptaba órdenes estúpidas ni carnicerías innecesarias. Su Casa intentó eliminarlo discretamente, pero él se adelantó.

Y huyó.

Solo, sin rumbo... hasta que la encontró a ella.

## CÓMO SE CRUZAN SUS CAMINOS

Se toparon en un túnel secundario del Suboscuridad mientras ambos huían de sus perseguidores. Velyndra estaba herida; Drazkyn tenía enemigos pisándole los talones. Pelearon durante unos segundos, cada uno creyendo que el otro era un cazador enviado por su antigua Casa... hasta que se dieron cuenta de que ambos estaban huyendo por razones casi idénticas. La alianza fue tan inesperada como natural. La química, inmediata. La desconfianza hacia el mundo, compartida. Eran dos perfeccionistas incompatibles con la decadencia fanática de los drow. Dos almas oscuras que no soportaban las cadenas ni las voces de los dioses. Dos extraños que preferían la compañía silenciosa de criaturas felinas y la libertad de caminar a su propio ritmo.

Viajaron juntos hacia la superficie, encontrando un refugio temporal en pequeñas aldeas que los miraban con miedo pero no con odio. Allí adoptaron a su primer gato, una criatura negra con ojos amarillos que parecía aún más horaña que ellos. La gente no les gustaba. Las multitudes les irritaban. Las reglas les parecían obstáculos inútiles. Pero juntos... funcionaban. Un equipo silencioso, letal, perfectamente sincronizado. Velyndra conseguía la información. Drazkyn eliminaba los obstáculos. Los gatos dormían sobre sus mochilas mientras planificaban infiltraciones. Y ambos vivían (por fin) sin dioses, sin Casas, sin más autoridad que su propia visión perfeccionista del mundo.